

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Banyak sekali permasalahan yang muncul dari sebuah pendidikan. Pendidikan itu sendiri sangat dibutuhkan untuk anak-anak generasi penerus bangsa. Penerus bangsa yang berkualitas berasal dari sebuah pendidikan yang baik. Pendidikan adalah suatu proses yang direncanakan agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan belajar yang dibimbing oleh pendidik, oleh sebab itu pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia baik bagi perkembangan hidup dan kemajuan manusia itu sendiri serta untuk mempersiapkan diri agar mampu mencukupi kebutuhannya secara mandiri dimasa sekarang dan masa yang akan datang.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹.

Pendidikan dilaksanakan dengan upaya dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam hal spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, dan kecerdasan akhlak yang mulia. Dalam proses

¹ Hasabullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 4

pembelajaran diusahakan menciptakan suasana yang aktif. Ini semua dilakukan untuk membangun keterampilan siswa yang nantinya dibutuhkan di dalam masyarakat. Supaya berjalan seimbang harus di barengi dengan belajar.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa². Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh inividu dalam interaksi untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari yang tidak mengerti menjadi mengerti agar mendapatkan suatu ilmu. Menuntut ilmu sangatlah penting bagi setiap manusia, hal ini disebabkan ilmu akan mengangkat derajat manusia kedalam kehidupan yang lebih baik. Allah berfirman dalam surat Al-Mujaadilah 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya : “niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaranya kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan”³.

Ayat di atas memiliki makna bahwa seseorang yang bersungguh-sungguh dalam menuntut ilmu maka derajat orang tersebut akan meningkat. Allah menghargai setiap usaha manusia yang bersungguh-

² Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 87

³ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Surabaya: CV Pustaka Agung Harapan, 2006), hal. 793

sungguh dalam melaksanakan segala kegiatan termasuk dalam menuntut ilmu. Allah tidak segan-segan untuk memberikan kelimpahan rahmat kepada seorang yang berusaha meningkatkan kualitas belajarnya.

Terkait dengan upaya peningkatan kualitas belajar tersebut, salah satu tawaran yang harus dikembangkan oleh guru adalah bagaimana guru bisa menggunakan media sebagai bahan intergal dalam proses pembelajaran sebaik-baiknya. Dengan kata lain, seorang guru harus bisa memanfaatkan benda di sekitar sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar meskipun program sekolah sudah terencana dengan baik. Penggunaan benda yang berada di sekitar kita juga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran matematika dengan baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik di Indonesia dimulai sejak anak memasuki pendidikan dasar. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh setiap manusia terutama peserta didik. Matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, alat dalam mencari solusi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari⁴. Karena hitungan matematika dibutuhkan dalam kegiatan apapun, termasuk dalam kegiatan jual beli yang dilakukan setiap individu sehari-hari.

Matematika memegang peranan yang cukup penting dalam kehidupan manusia. Banyak yang telah disumbangkan matematika bagi perkembangan peradaban manusia. Kemajuan sains dan teknologi yang

⁴ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 24

begitu pesat dewasa ini tidak lepas dari peranan matematika. Boleh dikatakan landasan utama sains dan teknologi adalah matematika⁵. Di dalam ilmu sains dan teknologi membutuhkan hitungan matematika untuk menyempurnakan ilmunya.

Matematika merupakan salah satu unsur dalam pendidikan dan dapat membangun cara berpikir siswa, oleh karena itu pelajaran matematika di sekolah tidak hanya menekankan pada pemberian rumus-rumus melainkan juga mengajarkan siswa untuk dapat menyelesaikan berbagai masalah matematika. Masalah yang muncul dalam matematika biasanya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Disini guru memegang peranan penting dalam tercapainya pembelajaran matematika.

Guru menjadi salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan guru merupakan titik sentral di dalam tenaga kependidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Karena disinilah guru yang akan membimbing dan mentransferkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki serta mendidik mereka dengan nilai-nilai positif agar terwujud pendidikan yang berkualitas⁶.

Guru merupakan komponen pengajaran yang memiliki peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Mengingat hal tersebut, seorang guru matematika

⁵ Sriyanto, *Strategi Menguasai Matematika*, (Yogyakarta: Indonesia Cerdas, 2007). hal.

⁶ Nini subini, *Awas Jangan Jadi Guru Karbitan*, (Jakarta : Javalitera, 2012), hlm. 5

dituntut untuk memahami dan mengembangkan suatu media pengajaran di dalam kelas untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hal ini juga bertujuan agar dapat mengurangi rasa kebosanan pada siswa.

Masalah matematika disebabkan oleh beberapa aspek di antaranya kecerdasan siswa, bakat siswa, kemampuan belajar, minat siswa, model penyajian materi, media yang digunakan, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat yang luas. Pada saat menghadapi permasalahan matematika berupa soal, tidak sedikit siswa yang mampu menyelesaikannya. Hal ini dikarenakan siswa hanya menerima pelajaran yang diberikan namun tidak mengetahui penggunaan pengetahuan yang telah didapatnya.

Pembelajaran matematika agar bisa berjalan lebih efektif jika menggunakan teori pembelajaran dari Jerome Bruner. Teori belajar ini menggunakan konsep, yang dimaksud konsep adalah sebagai kategori mental yang membantu mengklasifikasikan objek, kejadian atau ide-ide pada setiap objek, setiap kejadian, setiap gagasan yang membentuk seperangkat himpunan dengan ciri-ciri umum yang relevan. Menurut Bruner dalam Suciati dan Irawan “dalam proses pembelajarannya teori Bruner memiliki beberapa tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik”. Tahap enaktif, yaitu tahap dimana seseorang melakukan observasi dengan cara mengalami secara langsung suatu realitas. Tahap ikonik, tahap ikonik adalah tahap dimana peserta didik melakukan suatu observasi terhadap suatu realitas, tetapi tidak dengan secara langsung

mengalami, ia cukup melakukannya melalui sumber-sumber sekunder seperti tulisan atau gambar-gambar. Tahap simbolik, tahap simbolik adalah tahap dimana peserta didik membuat abstraksi berupa teori-teori, penafsiran, analisis dan sebagainya, terhadap realitas yang telah diamati dan dialami⁷.

Dalam teori belajar menurut Bruner tersebut terdapat tiga tahap pembelajaran yang pertama bernama tahap enaktif, tahap ini siswa melakukan proses belajar melalui penggunaan benda-benda konkrit dengan keadaan yang nyata. Tahap kedua yaitu tahap ikonik siswa mengalami proses belajar melalui gambar-gambar atau berupa visual yang menggambarkan kegiatan konkret atau nyata. Tahap simbolik yaitu tahap pembelajaran yang dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol.

Menurut Boove, media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan⁸. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa menjadi tidak aktif, karena pembelajaran yang monoton (konvensional) atau hanya menggunakan metode ceramah, akan membuat siswa yang mendengarkan, meniru dan kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran harus bisa mengubah gaya belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika dan dapat mengikuti minat belajar matematika siswa.

⁷ Rochanda Wiradintana, *Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach)*, Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, Vol. II No. 1, Mei 2018, hal. 49

⁸ Hujar AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 3

Melihat dari pengalaman siswa selama ini, meskipun siswa sudah terbiasa bertemu dengan pelajaran matematika, sebagian besar dari siswa merasa kurang menyenangkan mata pelajaran tersebut. Penyebab terjadinya gangguan atau hambatan dalam diri siswa pada pembelajaran matematika karena adanya pandangan bahwa matematika adalah suatu pelajaran yang sulit dipahami dan menakutkan. Anggapan inilah yang dapat melemahkan semangat belajar siswa sehingga siswa akan menjadi malas dan tidak suka dengan pelajaran matematika.

Realitanya banyak dijumpai bahwa siswa yang sebenarnya pandai tapi mempunyai tingkat penguasaan konsep matematika yang rendah. Hal ini diduga siswa kurang mempunyai minat untuk memahami matematika. Menurut Muhibbin Syah minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu⁹. Minat belajar merupakan rasa tertarik yang memiliki keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberikan keuntungan dan kepuasan diri. Kejenuhan yang terjadi pada proses pembelajaran mengakibatkan siswa tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran mengakibatkan siswa tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar tersebut bahkan banyak siswa yang belajar ketika akan diadakan ulangan saja.

Guru harus bisa menyampaikan dan memberikan pemecahan masalah yang mudah dan menarik agar siswa memahami masalah yang

⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan ...*, hal. 133

diberikan dan mampu menemukan pemecahan yang terbaik dari setiap permasalahan. Media yang tepat juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika. Peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menggairahkan dan menantang siswa diperlukan guru yang kreatif, profesional, dan menyenangkan, supaya mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dengan suasana pembelajaran yang menantang agar siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar mengajar mempunyai indikator, mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode/strategi, mampu menggunakan media/alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu menyimpulkan pelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu¹⁰. Kompetensi guru dalam proses pembelajaran menjadi pusat perhatian agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Selain dari kompetensi guru faktor lain yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selalu itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga

¹⁰ Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), hal. 13-14

dapat mendorong terjadinya proses belajar. sedangkan menurut Bringgs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya¹¹. Dengan adanya media pembelajaran sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis media pembelajaran ada 3 yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengar dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Sedangkan media visual memiliki pengertian yaitu media yang melibatkan indera penglihatan. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan¹². Dari beberapa jenis media pembelajaran dapat dipilih salah satu yang cocok untuk tujuan pembelajaran. Penggunaannya disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Memang anak-anak pada masa SD/MI, dalam rentang usia 6-12 tahun itu masih memiliki cara berpikir yang konkret dan belum bisa berpikir secara abstrak. Menurut Piaget dalam Heruman mengatakan, bahwa mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret dan dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu

¹¹ Ni Luh Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Indonesia : Universitas Pendidikan Ganesha, 2017)

¹² Kartini, Tahmid Sabri, dan Zainuddin, *Penggunaan Media Nyata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di SD*, (Pontianak: PGSD, FKIP Universitas Tanjungan, 2015), hal. 4-5

berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga cepat dimengerti dan dipahami oleh siswa¹³. Oleh karena itu dalam menerapkan alat bantu atau media dalam proses pembelajaran berhitung sebagai alat visualisasi atau upaya konkret siswa dalam proses berhitung. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran¹⁴.

Alasan peneliti melakukan penelitian di MI Bendiljati Wetan karena disana minat belajar mata pelajaran matematika dirasakan masih kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika pada saat dikelas. Model pembelajaran yang monoton membuat siswa-siswa bosan berada didalam kelas. Sebagian besar dari mereka mengaggap bahwa mata pelajaran matematika itu sangat sulit. Pemikiran seperti itu merupakan faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Anggapan-anggapan seperti itu membuat minat belajar yang rendah. Pemikiran awal yang seperti itu jelas akan mempengaruhi terhadap penguasaan matematika seseorang karena sebelumnya sudah ada rasa takut tidak bisa memahami pelajaran matematika dan sudah adanya rasa malas yang muncul dalam diri mereka sendiri. Mereka sudah terlebih dahulu tidak tertarik dengan matematika sebelum mencobanya sehingga mereka ingin menghindari pembelajaran matematika tersebut. Padahal matematika

¹³ Heruman. *Model Pembelajaran Matematika Di sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 1-2

¹⁴ Hujar AH Sanaky, *Media...*, hal. 4

mempunyai peran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Perlu adanya pembukaan pemikiran yang awalnya berpikir bahwa matematika itu sulit menjadi matematika itu mudah.

Penanaman minat belajar di MI Bendiljati Wetan sangat perlu dikembangkan lagi agar hasil belajar siswanya bisa meningkatkan secara maksimal. Selain itu, guru yang menggunakan model pembelajaran yang hanya itu-itu saja membuat siswa semakin kesulitan dalam menguasai mata pelajaran matematika. Maka perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran tersebut. Melalui pembelajaran matematika yang menarik dengan tahap-tahap pembelajaran yang konkret atau nyata. Dengan menggunakan teori belajar dari Bruner. Motivasi guru sangat dibutuhkan siswa untuk menumbuhkan minat belajar matematikanya. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika tersebut. Penguasaan materi yang guru sampaikan kepada siswa harus dikuasi secara maksimal agar siswa dengan mudah menerima materi matematika tersebut.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa malas dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Penerapan metode pembelajaran yang menggunakan media benda konkret sangat membantu dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika terdapat banyak pokok materi yang harus memerlukan media untuk menjabarkannya. Pada siswa MI Bendiljati Wetan pembelajaran matematika dirasa sulit sehingga minat belajarnya kurang sehingga dalam

proses pembelajaran diperlukan media benda konkret untuk mengaktifkan dan membantu siswa menjadi lebih faham materi yang disampaikan gurunya.

Kondisi idealnya belajar itu melalui sebuah media pembelajaran sebagai perantaranya. Belajar itu bisa tercapai kompetensi yang diharapkan. Kemudian untuk pelajaran matematika itu abstrak sedangkan siswa-siswa masih berpikir konkret sehingga siswa tersebut membutuhkan media benda konkret maupun gambar-gambar benda untuk memahami materi matematika yang abstrak. Langkah-langkah pembelajaran seperti itu dikemukakan oleh Bruner bahwa ada tahapan enaktif, ikonik dan simbolik. Namun fakta dilapangan tidak semua guru yang menyadari hal itu. Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat kondisi lingkungan. Yang pertama tahap enaktif, yaitu tahap dimana seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam usahanya memahami lingkungan, tahap ini lebih didominasi pada usia anak 5 s.d 7 tahun, misalnya seorang anak secara enaktif mengetahui bagaimana mengendarai sepeda motor. Yang kedua tahap ikonik, yaitu tahap dimana seseorang melihat dunia melalui gambar-gambar dari visualisasi verbal, misalnya pada pengenalan konsep piramida dll. Dan yang ketiga tahap simbolik yaitu tahap dimana gagasan-gagasan abstrak banyak dipengaruhi oleh bahasa dan logika, misalnya pada pengenalan timbangan melalui permainan jungkak-

jungkik¹⁵. Namun demikian ada guru yang menerapkan yang seperti itu hal itu terlihat pada saat melakukan observasi pada tanggal 25 September 2019. Pada saat peneliti melakukan tugas mengajar yang termasuk didalam tugas magang di MI Bendiljati Wetan ada guru yang teridentifikasi dan ternyata hasil belajarnya bagus dengan rata-rata 84,39¹⁶.

Dari uraian di atas diketahui bahwa peneliti mencoba menggunakan salah satu bentuk pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dalam penyampaian pembelajaran ini peneliti menggunakan teori Jerome Bruner supaya menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih efektif. Maka dari latar belakang di atas, peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Jerome Bruner Dalam Pelajaran Matematika Pada Kelas 1 Di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan tahap enaktif dalam pelajaran matematika pada kelas 1 di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?
2. Bagaimana penerapan tahap ikonik dalam pelajaran matematika pada kelas 1 di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?

¹⁵ Zulfikar Ali Buto, *Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner Dalam Nuansa Pendidikan Modern*, Jurnal Millah Edisi Khusus, Desember 2010, hal. 61

¹⁶ Observasi di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung hari rabu, 25 September 2019

3. Bagaimana penerapan tahap simbolik dalam pelajaran matematika pada kelas 1 di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?
4. Bagaimana hasil belajar siswa melalui penerapan teori Jerome Bruner dalam pelajaran matematika pada kelas 1 di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan tahap enaktif dalam pelajaran matematika di MI Bendiljati Wetan Tulungagung.
2. Mendeskripsikan penerapan tahap ikonik dalam pelajaran matematika di MI Bendiljati Wetan Tulungagung.
3. Mendeskripsikan penerapan tahap simbolik dalam pelajaran matematika di MI Bendiljati Wetan Tulungagung.
4. Mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui penerapan teori Bruner dalam pelajaran matematika di MI Bendiljati Wetan Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama tentang pengaruh media dan minat belajar terhadap hasil belajar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teori belajar Bruner dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
- 2) Memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pelajaran matematika melalui teori belajar.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika, sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan referensi untuk menentukan teori belajar yang baik dan cocok dalam mata pelajaran matematika.
- 2) Memberikan masukan yang positif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan ilmu pengetahuan baru yang bermanfaat dalam menerapkan teori belajar Bruner dalam mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa MI Bendiljati Wetan Tulungagung.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Teori Jerome Bruner

Bruner menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran matematika sebaiknya peserta didik diberi kesempatan memanipulasi benda-benda konkret atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak-atik oleh peserta didik dalam memahami suatu konsep matematika¹⁷.

b. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika di SD/MI adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari¹⁸.

c. Hasil Belajar

Sudijono mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek

¹⁷ Sugiarto, dkk, *Pembelajaran Geometri Berbasis Enaktif, Ikonik, Simbolik Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal of Primary Educational, Vol. 1 No. 1, 2012, hal. 14

¹⁸ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing, 2014), hal. 13

keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik¹⁹.

2. Penegasan Operasional

Menghindari kesalahan dalam penulisan terhadap variabel penelitian maka penulis menganggap perlu diberikan penegasan istilah. Variabel pengaruh dalam penelitian ini adalah penggunaan media benda konkret pada guru merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media benda konkret akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan pada mata pelajaran Matematika.

F. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika, penulisan proposal skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Pada bagian awal ini terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

¹⁹ Budi Tri Siswanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 6 No. 1, Februari 2016, hal. 114

Sedangkan bagian isi terdiri dari 5 BAB, yaitu:

BAB I : Pendahuluan meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian pustaka, bab ini terdiri dari Deskripsi teori, teori Bruner, keterampilan dasar mengajar, pengertian belajar dan hasil belajar, pengertian matematika, Penelitian terdahulu, Kerangka berpikir

BAB III:Metode penelitian meliputi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

BAB IV: Hasil penelitian, deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data

BAB V : Pembahasan

BAB VI : Penutup meliputi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

Bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran serta daftar riwayat hidup.